

Workshop i Nordea-fonden: Kreativ barndom og gode liv (møde 3)

Tid og sted

Onsdag den 4. oktober 2017, kl. 9.30-16.00 i Nordea-fonden, Heerings Gaard på Christianshavn

Deltagere:

Se deltagerliste (bilag)

Programpunkter:

- 1) **Velkomst og formål** v/ direktør Henrik Lehmann Andersen og projektchef Niels Olsen
- 2) **Speeddating:** Gruppeøvelse
- 3) **Overblik: Tre gennemgående temaer** v/ lektor Lars Geer Hammershøj, AU
- 4) **Tema 1: Traditionelle og nye former for leg:** Undersøgelser i grupper
- 5) **Tema 2: Viden om og måling af leg:** Paneldebat med spørgsmål fra salen
- 6) **Tema 3: Fremme af leg, kreativitet og fællesskaber:** Fem kreative legestationer
- 7) **Plenumdebat:** Opsamling og perspektiver

1. Velkomst og formål

Direktør Henrik Lehmann-Andersen skyder mødet i gang. Han argumenterer for, at når Fonden laver strategier, så lytter de til, hvad der rører sig i samfundet, hvilket bruges som afsæt til, hvordan pengene kan gøre mest mulig nytte. Et vigtigt beskæftigelsesområde er barndommen, pointerer han. Han understreger formålet med projektmøderne. Nordea-Fonden får også tilført nye erfaringer ved disse møder, hvor vidensdeling finder sted. Henrik håber på, at alle bliver en lille smule mere videnstunge og en lille smule mere lettet om hjertet.

Projektchef Niels Olsen fortsætter introduktionen. Mødet i dag bygger videre på de to foregående rundbordsmøder. Niels gentager formålet; han påpeger, at de gerne vil afholde workshops som får ny og allerede-eksisterende viden frem. De vil gerne støtte op om netværk og tværgående samarbejde, samt skabe afsæt for at få gode pointer og gode råd ud. Han fortæller, at der ikke skal noget bestemt ud af det, men at der skal idégenereres. Fonden efterspørger gode projekter til at skabe gode liv, og derfor er mødet et godt fundament til dette. Han gennemgår programmet for dagen, som er varieret og som kræver et nysgerrigt og åbnet sind. Niels laver overgangen til speeddating, en såkaldt kollektiv blinddating som han kalder den, og faciliterer speeddatingen.

2. Speeddating

Mødedeltagerne inddeles i grupper af 7-8 personer, som skal gå sammen og speeddate to og to. De præsenterer sig selv i grupperne, lærer hinanden at kende og udtrykker deres syn på leg og kreativitet. Efter to minutter skiftes der makker. På skærmene vises spørgsmål, som skal hjælpe med eller inspirere til igangsættelse af speeddatingen.

3. Overblik: Tre gennemgående temaer

Lars Geer Hammershøj præsenterer tre gennemgående temaer baseret på de to foregående møder med henholdsvis forskerne og praktikerne. Han indleder med at sige at referaterne fra de to møder faktisk blev mere og mere spændende, jo flere gange han læste dem, og at han ikke erindrer at have haft det sådan med referater før.

Først præsenteres tema 3, derefter tema 2 og til sidst tema 1. Det sidste fungerer således også som oplæg til det, som mødedeltagerne skal arbejde med i den første gruppearbejde.

Tema 3 'fremme af leg, kreativitet og fællesskaber' er udgangspunktet og slutpunktet for alle tre møder. Fra tidligere møder stod det klart, at en forudsætning for leg er at "der skal mennesker til" i den forstand, at det er mennesker, der kan inspirere til leg, og at det er mennesker, der skal inspireres af leg. Endvidere fremmes legen gennem mødet med forskellige rum og perspektiver, og gennem åbenhed og tryghed. Det er vigtigt at se barnet som en ressource, og lade barnet

eksperimentere og lave vilde ting. Lige så vigtigt er det at integrere kunsten og kulturen som en del af hverdagslivet, sætte rammer og gå ud over dem. "Vaner skal fejes væk".

Tema 2 'viden om, og måling af leg' tager udgangspunkt i følgende spørgsmål: Hvad ved vi om leg? Hvilke erfaringer har vi gjort om leg? Hvordan måler vi leg?

På baggrund af de foregående møder, kan vi konstatere, at vi ikke ved nok om leg og den moderne legekultur. Der mangler et sprog for leg både til pædagoger og forældre, hvormed de kan italesætte, hvorfor legen er vigtig og få bedre blik på legen.

Men hvis vi ikke ved, hvad leg er, kan vi så overhovedet måle leg? Dette var et gennemgående diskussionspunkt fra tidligere møder. Vi ved af erfaring, at leg er vigtigt, og det er også derfor, der er behov for et fokus på erfaringer med leg i praksis og konkrete tegn på leg.

Tema 1 'traditionelle og nye former for leg' tager udgangspunkt i de tidligere møders diskussioner om, hvordan man legede førhen versus hvordan børn leger i dag. Vi ved ikke tilstrækkeligt om 'de nye lege', som er kommet i dagens samfund - især fordi legen i dag er mere mediebåret og struktureret. Der viste sig også en grundlæggende bekymring for, at børn ikke leger som de gjorde tidligere, samtidig med, at der er usikkerhed om, hvorvidt og hvordan de nye lege er lege.

På de tidligere møder var der enighed om, at udelege, kropslig aktivitet og musik og musikalitet er vigtige for børns udvikling af leg og kreativitet.

Nogle hævder, at måden som iPads og digitale medier bruges på i dag i børnehaver og institutioner, ikke aktiverer og stimulerer børns kreativitet og leg. Andre er dog uenige og peger på, at nogle institutioner bruger iPaden og digitale medier på en kreativ måde. Spørgsmålet derfor, om digitale medier aktiverer børns kreativitet og hvorvidt børn selv kunne skabe legen gennem digitale medier. Der har også været en bekymring over akademiseringen af pædagogerne og hvorvidt pædagoguddannelsen lægger for lidt vægt på de praktiske, kreative og musikalske fag. Endvidere var der bekymring over at pædagoger har svært ved at 'pakke sig selv ud' og være en aktiv medspiller i børns leg. Både lærere og pædagoger er tilsyneladende mere presset i dag end nogensinde før med eksempelvis et øget fokus på målstyring.

Yderligere blev der på tidligere møder peget på, at humor er større børns måde at være kreativ på, men at humor ofte opfattes som et 'forstyrrende element'. Der blev også talt om, at der er mindre tid til leg, da vi har en alt for travl hverdag. Hverdagen er blevet for planlagt og struktureret – både i institutionen, skolen og hjemmet.

4. Tema 1: Traditionelle og nye former for leg (gruppearbejde)

Lars Geer Hammershøj præsenterer 'hattelegen', en såkaldt rolleleg, som skal tage hul på tema 1. Mødedeltagerne bliver inddelt i grupper af 7-8 personer. Legen går ud på at deltagerne skal tage tre

forskellige hatte på, som repræsenterer tre forskellige perspektiver på eller måder at forholde sig til leg og kreativ barndom på:

Den første hat er en grå *bekymringshat* (*worry hat*), som skal give anledning til at sætte ord på, hvilke bekymringer gruppens deltagere har.

Den anden hat er en blå *nysgerrighedshat* (*curiosity hat*), som skal repræsentere gruppedeltagernes nysgerrighed og undring på temaet.

Den sidste hat er en rød *handlingshat* (*action hat*), som skal udtrykke, hvordan der skal handles på problemet i form af spørgsmålet 'hvad gør vi så?'

Hattelegen skal hjælpe til at få forskellige perspektiver frem på diskussionen af gamle og nye lege. Hatten går på omgang og udfolder de forskellige perspektiver som gruppedeltagerne har, og derefter diskuterer de i plenum, hvilken vej de ønsker at gå.

Perspektiver på leg med bekymringshatten på

I de forskellige grupper er der mange stemmer, der udtrykte bekymringer om børns leg i dag: Legen som fundament mistes, hvis leg ikke tages seriøst, og opfattes som værende vigtigt; alt er for skemalagt og planlagt samtidig med, at der ikke er tid til legen, hvilket vil få konsekvenser i fremtiden; børn får ikke lov at lege farlige lege etc.

Der udtrykkes endvidere bekymring for, at ikke alle børn har lært at lege – der mangler temaer for især de børn, som ikke kan lege, og dette må de voksne både hjælpe med og især også blive bedre til. Derudover er der bekymring for, at akademisering af uddannelser kobler leg og læring for meget sammen, således at legen i sig selv mister værdi. For mange pædagoger glemmer at tage sig selv med på arbejde, bl.a. på baggrund af alle de akademiske krav. Den sanselige tilgang glippes og glemmes derved på uddannelserne.

Endelig er der bekymring for at der er en for kraftig kønsopdeling på institutionerne. Det skal ses i forhold til opdelingen af lege i 'pigelege' (eksempelvis prinsesselege) og 'drengelige' (eksempelvis Ninja Go lege). Det fastholder de stereotype roller og måden at udtrykke sig på.

Det blev i øvrigt bemærket, hvor svært det var at få bekymringshatten af.

Perspektiver på leg med nysgerrighedshatten på

I grupperne er der mange stemmer, der kredsede om digitale fællesskaber som interessante. Hvis et barn eksempelvis synes, at sommerfugle eller dinosaurer er spændende, så kan man altid finde en på nettet som synes det samme og derved chatte på tværs af bygrænser.

Der er nysgerrighed omkring hvordan, vi kan få pædagoger til at rumme børnelivet, samt hvordan man kan styrke de svage og de stærke – og især hvordan det kan gøres her i 2017 med så mange mål og dynamikker i samfundet.

Endvidere er der undren over, hvorfor vi ved så lidt om, hvordan børn leger. Der er yderligere en forundring over, at der ikke er mere samarbejde mellem praktikere og forskere om, hvordan børn leger. Der er mangel på sammenhæng mellem praktikernes, forskernes, og forskellige institutioners viden om børns kreativitet og leg. Der er således nysgerrighed omkring, hvordan disse forskellige videnshorisonter samles og udvikles.

Der er nysgerrighed omkring rammer i forhold til leg. Er det nødvendigt, at legen skal være uden rammer, når der tales om den 'frie leg'? I kunst og kultur er der eksempelvis rammer og strukturer, men her udfoldes kreativiteten stadigvæk.

Perspektiver på leg med handlingshatten på

Et perspektiv på handling er, at få leg ind alle mulige steder, eksempelvis ved at stifte cirkusgrupper og legegrupper rundt i byerne (også i de små byer) og således få børn til at lege sammen på nye måder.

Et andet perspektiv, der blev argumenteret for, er at gøre Pippi Langstrømpe til et forbillede. Hun er nærmest kønsneutral, stærk, sjov, opfindsom, appellerer til børns skævheder, og hun stiller spørgsmålstejn ved alt. Tommy og Anika skal der også være plads til, men alle skal kunne lege som Pippi og nedbryde kønsnormativiteten. Hvis man vil udvikle robuste og fremtidsparate børn, må man ikke presse børn sammen – plads er en motiverende faktor. Der må skabes et pulserende rum, som kan aflaste skolerne og institutionerne.

Et tredje perspektiv gik ud på, at man kunne lade de voksne give slip og blot lade børnene lege. Eksempelvis ved at sætte børn fri i et køkken og give dem lov til, at udfolde deres leg og kreativitet, uden at de voksne blander sig. De voksne må dvæle ved noget for at fremme leg og kreativitet hos børn. Børn skal have frihed og tid til at udvikle deres kreativitet. Der skal således gøres en dyd ud af at lade voksne (og især forældre) blande sig udenom, fordi voksne og især forældre er for overbeskyttende.

Plenum-diskussion

Gruppe 1 var repræsenteret af Ole Winther og Dorte Villadsen. Gruppens fokus var at sætte børnene fri, slippe kontrollen og dermed også 'den klamme hånd', som bliver holdt over børnene. Der må skabes nogle rum, hvor vi tror på børnene og hører børns stemmer.

Man må som voksen være klar på at tage ansvar for skabelsen af et inkluderende fællesskab. Børns gode udvikling må rammesættes. Der var i gruppen interesse i lokal forandring med spørgsmålet om, hvordan der kan skabes rammer, som både er faciliterende, men som også kan sættes fri i det lokale byrum. I denne forbindelse er børnenes stemme vigtigt; der må høres på, hvad børnenes holdning er til det der foregår, således at man bliver 'inkluderende fællesskabende mennesker'.

Det er vigtigt at afklare hvad leg er. Vi mangler at få at vide, hvad 'anti-leg' er.

Gruppe 2 var repræsenteret af Lise Hostrup Sønnichsen og Thomas Späth. Deres gruppes diskussioner omhandlede bl.a. den digitale udvikling, som de mener skaber muligheder, men som vi dog har manglende viden om hvordan det påvirker både børn og voksne. Hvordan lave digitale 'lege frit' rum?

Endvidere argumenterede de for, at det er vigtigt at skabe gode rammer for leg. Voksne skal ikke styre det hele, men skal derimod slippe styringen, lege med og lade børnene styre legen. Som Thomas Späth udtalte, så skal man "tro på, at leg er godt". Vi skal derfor være bedre til at beskrive, hvad gode legende rammer er for at kunne udfolde disse.

Gruppe 3 var repræsenteret af Karen Wistoft og Morten Henriksen. Deres gruppes taleemne indeholdt hvilken rolle, de voksne må og skal tage. Der må ikke være for meget voksenstyring. Man må finde ud af, hvad det kræver af de voksne at gøre dem i stand til at deltage i legen på lige præmisser med børnene, samt hvor vi vil have de voksne i børns leg. Det 'frie rum' må genskabes, og det kan bl.a. gøres ved at lade børnene lege og lade de voksne blande sig udenom.

Gruppe 4 var repræsenteret af Ditte Winther-Lindqvist og Lars Hazelton. De vigtigste pointer i denne gruppe var, at man må prøve at komme om bag ved det, vi tror, vi ser. Vi må altså prøve at forstå, hvad der sker med børn, unge og voksnes tilgang til at lege. Denne gruppe talte også om forskelle og ligheder mellem digitaliseringen i forbindelse med leg, men det blev også pointeret, at der ikke er tilstrækkelig viden om, hvad der foregår – hverken i forhold til praktikere eller teoretikere og forskere. Forandringerne går stærkt i dag, og man må derfor prøve at udvikle en viden om, hvad vi kan gøre. For eksempel er spørgsmålet med digital dannelse, hvordan vi inkluderer teknologien på en måde, hvor vi fortsat kan være mennesker.

Endvidere talte de om, at der er mange myter om hvordan børn leger i dag. Det rejser flere spørgsmål, såsom 'hvordan er børnelivet egentligt struktureret?', 'og hvad betyder det?', og 'er det fordybelsen, der er røget?'. Der er behov for mere viden om leg således, at det bliver mindre så normativt og spekulativt.

Gruppe 5 var repræsenteret af Stinna Toft Hald og Stine Worm Sørensen. De så den vigtigste pointe som at kigge på ressourcer, ikke kun økonomiske, men også uddannelsesmæssige og menneskelige ressourcer samt tid og rum til at lege i forskellige rum og tid til fordybelse.

5. Tema 2: Viden om og måling af leg (paneldebat)

Med udgangspunkt i tidligere nævnte spørgsmål 'hvad ved vi om leg?', 'hvilke erfaringer har vi gjort om leg?' og 'hvordan måler vi leg?' igangsættes en paneldebat blandt paneldeltagerne Amalie Dynnes Ørsted, Stine Liv Johansen og Henrik Hautop Lund. Hver paneldebattør fik lidt over tre minutter til at tale om og svare på det emne og spørgsmål, de er blevet givet.

Henrik Hautop Lund har fået til opgave at forsøge at svare på, hvordan leg kan måles, og hvorfor det er vigtigt at måle. Han indleder med at konstatere, at det er en lang diskussion, hvorvidt vi kan måle, veje og se, hvordan leg er produktivt, men vi har det dilemma, at hvis vi vil fremme legen, så må vi også måle legen, fordi samfundet i dag kræver måling, evidens og effekt.

Legen i samfundet må have effekt, pointerer han. Eksempelvis mener han, at vi muligvis godt vil kunne måle på den frie fysiske leg og se hvilke side-effekter denne har. Der kan tages en standardtest, som måler barnets benstyrke eller motorik ved at lade dem lege i et bestemt tidsrum og til sidst vurdere, hvilken effekt det har. Han pointerer, at der også kan laves kognitive test med standardtest.

Herefter kan der ses på, om der er mulige forbedringer eller effekter på disse kognitive test. Selvom det nødvendigvis ikke er selve legen, der måles på, så måles der alligevel på effekten. Eksempelvis hvor koncentreret et barn er efter den frie leg versus det barn, der ikke har leget.

Stine Liv Johansen har fået til opgave at svare på, hvordan legen kan genkendes som leg. Hun indleder sit oplæg ud med at pointere, at leg er betydningsfuld og spiller en væsentlig betydning i barnets liv, som ikke må undervurderes. Problemet med måling af leg er, at vi springer en masse mellemregninger over, for eksempel spørgsmålet om, hvornår er noget leg, og hvornår er det ikke leg?

Leg må således først karakteriseres, før vi kan vurdere om det er leg, vi måler på. Leg er først og fremmest en følelse, en stemning med fordybelse, en lyst i forskellige kombinationer. Den der bestemmer om leg finder sted, er først og fremmest den som har med legen at gøre. Den professionelle pædagog kan se, hvornår der finder leg til stede. Der er bestemte lege, som man kan se *er lege*, men hvad så med den leg, som ikke går ind over denne 'lege'-afgrænsning? Eller den leg som opstår i en bus-kø, som går henover den voksnes hoved? spørger hun retorisk. Der må ikke kun fokuseres på at måle leg, men fokuseres på at kunne genkende leg.

Amalie Dynnes Ørsted har fået til opgave at svare på, hvilke erfaringer med leg hun har, dvs. hvordan børns kreativitet kommer i spil, og hvilke konkrete tegn der kan være på det.

Amalie fortæller, at hun registrerer og reagerer på smil og børns energi. 'Haver til maver' projektet er et relativt styret skoleforløb, men det er også vigtigt at supplere dem med legeaktiviteter blandt andet i udekøkkenet.

Her sættes sat en konkurrence i gang, 'den store råkost-dyst', som er noget børnene kan relatere til, fordi de kan sætte det i relation til 'den store bagedyst'. Konkurrencen motiverer børnene. De skal lave en råkost, men de har frie tøjler, hvorved børnene vidensdeler, samarbejder og deler deres kreativitet. Deres kreativitet kan udvikles ved, at de selv skaber deres definition af 'den perfekte' råkost'.

Diskussionen i panelet

Henrik indleder diskussionen ved at argumentere for, at det ikke er det primære i legen, som måles på, men at der er nogle ting, som legen kan have en effekt på, og det må dermed være en sekundær effekt, altså en side-effekt i legen, som vi kan måle på. Dog kan der være en begrænsning i brugen af måleværktøjer og hjerneaktivitetsmålinger, fordi der opsættes bestemte rammer og værktøjer til barnet, således at målingen kan finde sted, hvilket kan hæmme legen.

Stine pointerer dog hertil, at vi ikke skal undervurdere os selv som samfund. Der må altså ikke tages udgangspunkt i forestillingen om, at det er kun noget værd, hvis det har bestemte side-effekter. Det er altså mere end det.

Amalie fokuserer ikke direkte på det gode barneliv. Børnelivet er nemlig noget, der er 'lige nu og her', og som er det barnet forholder sig til. Når børnene videndeler, udfordrer de sig selv, og bygger

på viden, som de har andre steder fra – noget kendt i en ny sammenhæng. Dette kan ses, men ikke nødvendigvis måles på.

Der kommer også effekter ud af Amalies 'haver til maver', hvor børn vidensdeler og udvikler deres kreativitet, men det måles bare ikke i officielle tal, tilføjer Henrik.

Stine afrunder diskussionen med pointen om, at praktikere kan se når noget har en effekt og værdi, men uden at det nødvendigvis kan måles.

Diskussionen med salen

Ulla Voss Gjessing indleder med at sige, at politikerne efterspørger evidens, men hvis den evidens ikke stemmer overens med politikernes værdigrundlag, så bliver det ikke taget med. Måske skulle man mere se på pædagoger og lærere i praksis med børnene. Derudover er leg og læring en blanding af blandt andet det formelle og uformelle, og derved må man placere sig forskellige steder alt efter hvilket rum, man er i. Ning de Coninck-Smith mener ikke, man nødvendigvis skal skille leg og læring ad, for læring er ligeså vigtigt som leg.

Ditte Winther-Lindqvist argumenterer for, at leg og læring ikke er så ligetil at definere, men det hele skal heller ikke blandes sammen. Der kan og må derimod ses på aspekter, der går igen i både legebegrebet og læringsbegrebet. De to begreber er ikke nødvendigvis modsætninger. Vi må have specifikke rammer for, hvordan vi kan definere begreberne. Man må se på nogle modifikationer, der kan gå på tværs af, hvad vi kender om begreberne 'leg' og 'læring'.

Carsten Jessen argumenterer for at leg kan defineres som "det modsatte af depression". Hvis der kun tænkes nytte, så er der et problem. Der er noget, der rækker udover, hvad der kan defineres, og hvis man ikke kan se det, så kan der sættes spørgsmål til mennesket som eksistens – er vi så robotter? Legen må således ikke have et nyttigt sprog. Man må finde et redskab, der fanger erfaringer af leg, således at det rammer følelsen, smagen og stemningen ved leg.

Stine Liv Johansen rejser spørgsmålet: 'Ved vi, hvad leg er?' Vi har nok en ide om det, pointerer hun, men målingen af leg kan bedre ske i relation til, hvad vi kan se og observere. Det handler om at kunne sætte sig i den legendes perspektiv, og det er særligt pædagogerne, som kan det, og de er derfor også en af de vigtigste nøgler til at komme definitionen af leg nærmere. Afslutningsvis pointerer Henrik Hautop Lund, at man kan fokusere på at skabe nogle måleredskaber, som kan måle og dokumentere børns leg, uden nødvendigvis at bruge en hjernescanner.

6. Tema 3: Fremme af leg, kreativitet og fællesskaber (legestationer)

Her skal mødedeltagerne arbejde legende sammen med henblik på at få idéer om, hvordan man fremmer leg, kreativitet og fællesskaber. Hver mødedeltager skal vælge en af følgende fem legestationer:

- 1) Konstruktionslege: Lego om fremme af leg
- 2) Fantasifortællinger: Fælles fantastisk fortælling om leg
- 3) Udelege: Skrammellegeplads udenfor

- 4) Æstetisk udtryk: Kollektivt male fremme af leg
- 5) Dramatiske lege: Lave video i dogme-tradition

Præsentation af de fem legestationer

Gruppe 1: 'Konstruktionslege' valgte en deltager fra salen til at være en del af deres 'Lego-leg'. Gruppen påpegede, at de skulle have optaget processen, imens de byggede med deres Lego, fordi det var der legen udspillede sig. De har bygget et legeunivers. Gruppen har genfundet sig selv i legen.

Gruppe 2: 'Fantasifortællinger' kom grinende op til præsentationen af deres fantasifortælling. De fortalte, at en fra gruppen startede med en fortælling, hvorefter en ny fra gruppen digtede videre på historien. Det bemærkedes, at man følte et vist ubehag først, men at det forsvandt da man begyndte at byde ind og oplevede at man skabte sammen. Der var et gennemgående tema om bl.a. fugle i deres fantasifortælling. De sad i rundkreds, hvor alle bød ind og kunne fortælle frit, som en art 'jazz jamming'.

Gruppe 3: 'Udelege' tre havde været kreative med deres skrammellegeplads, som de havde lavet ud af papkasser, papir, træ og en cykel. De havde været ude på gaden og rundt i Heerings Gaard for at finde ekstra materialer at bygge af. En stor del af gruppen stillede sig i en papkasse og sang en selvopfundne sang med temaet "vi flyver op, det er en leg". For enden af 'legepladsen' stod en deltager med en krone på hovedet og førte an. Alle de resterende mødedeltager sang med og klappede. Alle morede sig. Det der karakteriserer legen er, at den aldrig slutter, udtrykte gruppens deltagere.

Gruppe 4: 'Æstetisk udtryk' havde malet et abstrakt maleri. De diskuterede i gruppen om kreativitet er fri leg eller faste rammer. De har derfor ikke kun malet på lærredet, men også malet på pappet, som lå på gulvet for at hindre pletter, samt på staffeliet. De gik således ud over rammerne, men dog ikke så meget, at de malede på selve gulvet. Dette var et billede på, at der skal sættes rammer, men inden for disse rammer må der handles frit. Legen var processen: "Det der sker. Det man mærker".

Gruppe 5: 'Dramatiske lege' havde optaget en video, hvor de blandt andet sat rundt om et bord, og kastede sukkerknalder i en skål. Herved havde de sat nogle rammer for, hvad 'legen' skulle gå ud på. Derefter filmede gruppedeltagerne sig selv, som en parodi på YouTube, hvor de bl.a. siger at deres følgere skal huske at 'like' videoen. Alle griner og morer sig over videoen.

7. Afsluttende plenumdebat med opsamling og perspektiver

Afslutningsvis opsamles der de vigtigste pointer og budskaber fra dagens møde, som indeles og placeres i nedenstående fem grupper, således de placeres det 'rette sted' i forhold til, hvem der kan gøre noget ved disse pointer og budskaber:

Politikere:

- Fag-hierarkier prioriteres
- Eksempelvis magt
- Opleve effekt
- Overblik ønskes (hvad har vi med at gøre?)
- Fremtidens jobs?
- Troen på praksis mere end krymmel på lagkagen
- Politikernes deltagelse til mødet (inviter dem med)

Uddannelser:

- Hvad er det egentlig børn leger?
- Kreative/kropslige (efter)uddannelse
- Husk fagligheden og husk værktøjet
- Læring og fagligheden er rigtig vigtigt
- Leg + læring synergi
- Studerende skal blive gode til at lege (rollemodeller)
- Åbne op til lokalsamfundet.

Forskere:

- Hvad er det egentlig børn leger?
- Blande kort
- Man må lave et tværgående samarbejde og mødes med praktikere, fonde, evt politikere osv.
- Dokumentation i spil i nye fora.
- Mangler forskernes stemme - nyttige i det unyttige
- Børns stemmer er interessant/vigtigt (inddragelse af børnekonventionen)

Praktikere:

- Hvad er det egentlig børn leger?
- "Just do it" efterspørgsel visioner (fra forældre, politikere, kommuner) - vi skal være de gode eksempler
- Fordybelse til leg (legekammerater)
- Rum for tiden - plads til kontroltab, sådan at det legende menneske får plads
- Forbindelser ml praktikere og udøverne
- Mere græsrod: flere uformelle forsøg
- Børns stemmer er interessant/vigtigt (børnekonventionen)

Fonde:

- Handlingsbaseret evidens (hvilken type forskning kunne være relevant som følger af dette) - frie midler

- Ro til udvikling - emergens, momentum
- Støtte forskning i praksis
- Efterspørgsel på tværgående samarbejde - fælles platform
- Reflektere og evaluere over de fejl, der laves